



REGELWERK STOCKSPORT



© Special Olympics Österreich

Alle Rechte vorbehalten.

Ohne schriftliche Genehmigung von

Special Olympics Österreich

A-8970 Schladming, Erzherzog-Johann-Straße 213

Tel.: 03687/ 23 3 58 Fax: 03687/ 23 8 59

email: soo-schladming@specialolympics.at

ist es nicht gestattet das Regelwerk oder Teile daraus photomechanisch zu vervielfältigen (Photokopie, Mikrokopie u.a.).

Das Regelwerk ist bei Special Olympics Österreich erhältlich.

Die in diesem Regelwerk auf natürliche Personen bezogenen Bezeichnungen sind nur in männlicher Form angeführt. Sie beziehen sich gleichermaßen auf Frauen und Männer.

Überarbeitung und Neugestaltung - Ausgabe April 2023

Karlheinz DRUSCHOWITZ (Mobil: +43 650 300 95 89)

unter Zuhilfenahme der IER (11 Auflage 10.2022) Regelbuch und der IRSO

www.specialolympics.at

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Allgemeines

Kapitel 2: Spielfeld

Kapitel 3: Sportgeräte: Daube, Messgeräte, Plattenständer

Kapitel 4: Wettbewerbsarten: Einteilung für die
Mannschaftswettbewerbe

Kapitel 5: Einzelwettbewerb

Kapitel 6: Mannschaftsspiel
Unified – Mannschaftsspiel
Duo – Mannschaftsspiel

Kapitel 7: Spielregeln

Kapitel 8: Verhalten der Teilnehmer

Kapitel 9: Stockwertung

Kapitel 10: Offizielle

Kapitel 1: Allgemeines

1.1 FAIR PLAY“ IST DIE HÖCHSTE REGEL

Das Verhalten der Spieler muss allgemein sportlichen Regeln entsprechen. Ein Spieler ist gerecht, ehrlich und kameradschaftlich.

1.2 SPORTBÖDEN SOMMER

Asphalt, Betonpflaster, Hartstoffestrich oder thermo-plastischer Kunststoff.

Kapitel 2: Spielfeld

2.1 DAS SPIELFELD

1. Bei Sommersportanlagen sind die Bahnen einschließlich Sicherheitsabständen auszuführen. Bei den Anlagen, die eine Bande besitzen, gehört diese zum Spielfeld.
2. Stocksportbahnen für das Mannschaftsspiel und Unified sowie Duo:

Level 1 = 24,5 m

Level 2 = 17 m

Level 3 = 8m - 10m

Ausschlaggebend für das jeweilige Längenmaß ist immer die Entfernung von der Abspielstelle zum Zielfeldmittelkreuz.

3. Stocksportbahnen für den Zielwettbewerb: Level 1, 2, und 3 (Level 3 ist nur für Menschen mit erhöhten Hilfebedarf, für Rollstuhlfahrer und sie sind nur für den Einzelwettbewerb teilnahmeberechtigt).

2.2 ABSPIELSTELLE

1. Die Abspielstelle besteht aus einer Vorrichtung, die dem Spieler bei seinen Versuchen genügend Standsicherheit gewährt.
2. Bei Stocksportanlagen, wo keine Anbringung von Standeinrichtungen möglich ist, genügen Farbmarkierungen (25 cm Balken).
3. Level 2 und Level 3 Spieler sollen bereits bei der Ausschreibung als solcher angemeldet werden. Eine endgültige Einstufung als solche erfolgt nach Überprüfung durch die Wettbewerbsleitung während des Trainings und der Vorbewerbe. Auf der Akkreditierungskarte wird dies durch die Kennzeichnung „2“ oder „3“ deutlich sichtbar vermerkt.
4. Level 2 Spieler darf in allen Bewerben vom Ende des Abspielfeldes abspielen, auch wenn andere Spieler seiner Mannschaft von der Level 1-Abspielstelle abspielen. Level 2 Spieler

dürfen ausschließlich nur die weiße Platte Nummer 10 (weiß mit grünen schwarzen oder grauen Rand und Rote sowie Grüne Profilplatte) verwenden.

- Level 3 Spieler darf für den Einzelwettbewerb (eine Teilnahme an Mannschaftsbewerben ist nicht möglich) von der Stockbahnmitte bzw. bei Bedarf einige Meter nach der Stockbahnmitte abspielen. Auch Level 3 Spieler dürfen ausschließlich nur die weiße Platte Nummer 10 (weiß mit grünen schwarzen oder grauen Rand und rote sowie grüne Profilplatte) verwenden.

2.3. ZIELFELDBEGRENZUNGEN

- Alle Zielfelder eines Spielfeldes sind mit 8 – 30 mm breiten Farbstrichen zu begrenzen. Die Linien dürfen auch eingeritzt oder eingefräst werden. Bei farbig abgesetzten Zielfeldern können diese entfallen. In allen Fällen gilt der äußerste Rand der Begrenzung. Abweichungen von der Strichstärke bei Farbmarkierungen werden nicht berücksichtigt. Der äußerste Rand gilt auch dann als Begrenzungslinie, wenn beim Nachziehen derselben eine Doppelmarkierung auf gleicher Ebene entsteht.

Kapitel 3: Sportgerät, Daube, Messgerät und Plattenständer für Spieler von Special Olympics (SO)

3.1. STOCKKÖRPER

P 3500 – 3530 g

L 3700 – 3730 g

M 3800 – 3830 g

Schulstock , 2730 – 2780 g nur für Einzelbewerbe für Level 3

3.2. LAUFPLATTEN

Sommerlaufplatten

| | | | |
|--------|----------------|-------------------|---|
| Nr. 10 | weiß | > 86 Shore D | weiß mit schwarzem, grünem oder grauem Rand |
| Nr. 11 | leuchttrot | Profilplatte | > 78 Shore D |
| Nr. 11 | gelbgrün | oder Profilplatte | 78 Shore D |
| Nr. 12 | graphitschwarz | oder Profilplatte | 67 - 73 Shore D |
| Nr. 13 | kieselgrau | oder Profilplatte | 59 - 62 Shore D |
| Nr. 13 | silbergrau | oder Profilplatte | 63 - 66 Shore D |
| Nr. 14 | melonengelb | oder Profilplatte | 56 - 58 Shore D |
| Nr. 14 | schwefelgelb | oder Profilplatte | 53 - 55 Shore D |

3.3. STIELE

Alle im Handel erhältlichen Stiele, die das IFI – Prüfzeichen Reg. Nr. tragen. Eine grüne, IFI gerechte Friktionsscheibe am Stiel ist erforderlich. Ein Stiel ohne diese vorgesehene Friktionsscheibe ist ein regelwidriges Sportgerät. Veränderungen am Stiel sind grundsätzlich nicht gestattet. Die Griffform darf vom Spieler selbst angepasst werden und ist so zu verstehen, dass dabei nur das wechseln der herkömmlichen Griffbelege erlaubt ist.

3.4. DAUBE

Die Daube (beweglicher Zielgegenstand) ist ein dickwandiger Gummiring mit einer profilierten und einer glatten Gleitseite für Asphalt, Beton, Terrazzo, Kunststoff und anderen Spielfeldanlagen (die profilierte Gleitseite ist nur für Eisbahnen). Die Daube hat eine zentrische Bohrung, in der vier Zentrierhilfen (Stege) zum genauen Auflegen auf das Mittelkreuz angebracht sind.

Für jede Stocksportbahn im Mannschaftsspiel sind zwei Dauben erforderlich.

3.5. STOCKMARKER

IFI gerecht in Farben leuchtgrün und leuchttrot. Leuchtgrün für ungerade Startnummern und leuchttrot für gerade Startnummern. Ein Wechsel der Stockmarker erfolgt für die Mannschaften, die in die Pause geht mit der die aus der Pause kommt.

3.6. MESSGERÄTE

Die Feststellung der Bestlage von Stöcken zur Daube erfolgt durch Entfernungsmessungen mit geeigneten Messgeräten (Bandmaß mit **Magnet** und optische Messgeräte sind **nicht** erlaubt).

3.7. LAUFPLATTENSTÄNDER

Es dürfen nur Laufplattenständer für maximal 8 Laufplatten verwendet werden, die sich in folgenden Höchstmaßen bewegen müssen. Länge: 450 mm - Breite: 300 mm - Höhe: 400 mm (einschließlich Griff)

Über den sportlichen Zweck **hinausgehendes** Beiwerk ist verboten.

HINWEIS FÜR BETREUER

Von Special Olympics Österreich ausgegebene Startnummern müssen am Ende des Bewerbes wieder zurückgegeben werden. (Bei Verlust müssen Startnummern ersetzt werden).

Kapitel 4: Wettbewerbsarten

Folgende Wettbewerbsarten werden im Stocksport unterschieden:

- **Mannschaftswettbewerbe:**
 - Mannschaftsspiel
 - Unified Mannschaftsspiel
 - DUO Mannschaftsspiel
- **Einzelwettbewerb:**
 - Ziel- und Lattenwettbewerb

4.1. MANNSCHAFTSSPIEL

1. Jede Mannschaft hat gegen jede in ihrer Gruppe spielende Mannschaft ein Spiel auszutragen und dabei jedes zweite Spiel zu beginnen. Wettbewerbe können bei kleineren **Wettbewerben** auch in nur 1 Gruppe durchgeführt werden. Hier gilt die SO – Regelung für Mannschaftswettbewerbe.
2. Bei Mannschaftswettbewerben, bei denen mehrere Mannschaften aus einer Organisation mitspielen, müssen diese, soweit es im normalen Ablauf des Spielplanes möglich ist, so gesetzt und ausgelost werden, dass ihre Spiele gegeneinander möglichst zu Beginn des Wettbewerbs ausgetragen werden.

Die Gruppeneinteilung für die Mannschaftswettbewerbe

Die Einzelergebnisse der 4 besten Spieler einer Mannschaft aus den Hauptbewerben Ziel- und Lattenwettbewerb werden addiert, daraus ergibt sich der Mannschaftsschnitt. Aus diesem Mannschaftsschnitt werden möglichst gleichstarke Gruppen eingeteilt. Bei Austragung nur eines dieser Bewerbe (Ziel- oder Lattenwettbewerb) werden die Ergebnisse dieses einen Bewerbes herangezogen.

Die einzelnen Gruppen sollten maximal 5 – 7 Mannschaften umfassen.

Kapitel 5: Einzelwettbewerb

Zielwettbewerb: Teilnahmepflicht für alle Sportler

5.1 Der Zielwettbewerb ist ein Wettbewerb von Einzelspielen um die höchste Punktzahl.

1. Der Zielwettbewerb wird in einem Durchgang mit 8 Versuchen ausgetragen, wobei die zwei schlechtesten Versuche, gestrichen werden.
2. Es werden 8 Versuche ins Ziel ausgeführt, bei denen der Stock des Spielers möglichst nahe an das Mittelkreuz gebracht werden soll. Auf dem Mittelkreuz liegt eine Daube. Das Zielfeld besteht aus 5 konzentrischen Ringen mit einem Durchmesser von 20 cm, 80 cm, 140 cm, 200 cm, 260 cm. Gewertet wird der innere Ring, den der Stock erreicht, wobei die Projektion des Stahlringes auf die Gleitfläche maßgebend ist. Die Ringe zählen von außen nach innen 2, 4, 6, 8 und 10 Punkte. Gewertet werden die 6 besten Versuche.
3. Auf dem Spielfeld dürfen sich nur der Spieler und der Betreuer – im Zielfeld und dahinter niemand (ausgenommen Bahnrichter und Rückspieler) – aufhalten.
4. Der Zielwettbewerb kann auf allen vorhandenen Bahnen ausgetragen werden, wenn gleiche Wettbewerbsbedingungen gegeben sind.
5. Die Zuteilung der Bahnen erfolgt durch die Wettbewerbsleitung und wird vor Wettbewerbsbeginn bekannt gegeben.
6. Die höchst erreichbare Punktezahl ist 60.

Lattenwettbewerb: Teilnahmepflicht für alle Sportler

5.2 Der Lattenwettbewerb ist ein Wettbewerb von Einzelspielern um die höchste Punktezahl

1. Der Lattenwettbewerb wird in einem Durchgang mit 8 Versuchen ausgetragen, wobei die zwei schlechtesten Versuche, gestrichen werden.
2. Der Versuch ist gültig, wenn eine von den 10 Latten mit dem **Stiel** des Stockes berührt wird. Werden vom Stiel des Stockes zwei Latten berührt, so zählt die höhere Punktezahl.
3. Stockkörper, Stiel und Laufplatte können vom Spieler selbst gestellt werden. Wenn benötigt, stellt der Veranstalter einen Stockkörper zur Verfügung.
4. Die höchst erreichbare Punktezahl ist 60.

5.3 Rangfestsetzung:

1. Sieger im Ziel- Lattenwettbewerb ist derjenige Teilnehmer, der die höchste Punktezahl, addierend aus beiden Bewerben, erreicht hat.
2. Erreichen mehrere Teilnehmer der beiden Bewerbe, die gleiche Punktezahl, so gilt für die Rangfestsetzung das höhere Ergebnis aus dem Zielwettbewerb. Bei weiterer Punktegleichheit gilt der 6.gewertete, dann der 5., 4., 3., 2. und 1. Versuch. Wenn bei allen Versuchen im Zielwettbewerb eine Punktegleichheit besteht, werden die Ergebnisse aus dem Lattenwettbewerb in der gleichen Reihenfolge herangezogen.
3. Bei Punktegleichheit im Finale werden die Spieler auf den gleichen Rang gesetzt.

Kapitel 6: Mannschaftsspiel, Unified Mannschaftsspiel, Duo- Mannschaftsspiel

Das Mannschaftsspiel und Unified Mannschaftsspiel sowie Duo-Mannschaftsspiel ist ein Wettbewerb von jeweils zwei Mannschaften um die Bestlage von den Stöcken zur Daube. Es ist im Mannschaftsspiel kein „Wabbeln“ erlaubt.

6.1. DIE MANNSCHAFT

1. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern, bis zu zwei Auswechselspielern und höchstens zwei Betreuern.
2. Jeder Spieler muss pro Kehre (Wende) einen Versuch abgeben.
3. Während eines Spieles dürfen sich je Mannschaft vier Special Olympics-Spieler und höchstens zwei Betreuer sowie vier komplette Stöcke und höchstens 8 weitere Laufplatten und ein Laufsohlenständer auf dem Spielfeld aufhalten bzw. befinden.
4. Je Mannschaft darf nur ein Laufsohlenständer verwendet werden (8 Platten).
5. Solange eine Mannschaft nicht vollzählig ist, muss sie auf den Versuch des fehlenden Spielers verzichten. Die Mannschaft verbleibt im Wettbewerb, solange sie wenigstens aus drei SO-Spielern besteht (bei drei Spielern sind nur drei Versuche möglich; bei nur zwei Spielern scheidet die Mannschaft aus).
6. Der Mannschaftsführer ist berechtigt, mit dem Schiedsrichter alle Fragen zu erörtern, die sich auf die Regelanwendung im Verlauf des Spieles beziehen. Der Mannschaftsführer muss sich auf dem Spielfeld befinden und die ihm zugedachte Kennzeichnung sichtbar tragen. Vergehen des Mannschaftsführers während des Spieles werden der Mannschaft angerechnet.
7. Der Betreuer regelt mit dem Spielführer den Spielablauf im Zielfeld (Vergehen des Betreuers im Zielfeld werden der Mannschaft angerechnet).

8. Der Spielführer ist derjenige Spieler, der sich während einer Kehre am Zielfeld aufhält und seinen Versuch bereits abgegeben hat.
9. Der Auswechselspieler darf nach jedem Spiel für eine beliebige Anzahl von Spielen in die Mannschaft gewechselt werden. Bei Verletzung eines Spielers kann der Auswechselspieler sofort in die Mannschaft genommen werden. Der Einsatz des Verletzten kann in diesem Spiel nicht mehr erfolgen. In diesem Fall hat der Einwechselspieler 2 Versuche zum Einspielen.
10. Bei kurzfristigen Ausfällen kann bis zur Akkreditierung ein anderer Spieler nachgenannt werden. Bei unvorhersehbaren Ausfällen während der Veranstaltung entscheidet die Wettbewerbsleitung, ob ein anderer Spieler eingesetzt werden kann, es muss jedoch bei der täglichen Mannschaftsführer-Besprechung bekannt gegeben werden.
Die Teilnahme bei zwei Mannschaften ist nicht zulässig.

6.2. UNIFIED MANNSCHAFTSSPIEL

1. Eine UNIFIED Mannschaft besteht aus drei Special Olympics-Spielern und einem Regelspieler, der zugleich auch die Mannschaftsführung und Betreuung innehat. Außerdem können zwei Special Olympics-Auswechselspieler gemeldet werden.
2. Beim UNIFIED Mannschaftswettbewerb muss immer der Regelspieler (Sportler ohne Behinderung) den ersten Versuch durchführen. Ansonsten gelten die Regeln des Mannschaftsspiels.

6.3. DUO MANNSCHAFTSSPIEL

1. Eine Duo Mannschaft besteht aus zwei Special Olympics-Spielern. Es ist ein Special Olympics-Auswechselspieler möglich. Jeder Spieler hat zwei Stöcke und mit jedem Stock, hat er einen Versuch pro Kehre.
2. Im Duo Mannschaftsspiel werden **nur 5er Gruppen** gespielt. Es gelten die Regeln wie im Mannschaftsspiel.
3. **Die Teilnahme an zwei Bewerben ist möglich.**
Mannschaftsspiel und Duo Mannschaftsspiel
UNIFIED Mannschaftsspiel und Duo Mannschaftsspiel (ohne Regelspieler)
Es können pro Mannschaft zwei Betreuer am Spielfeld anwesend sein.
(Vergehen des Betreuers im Zielfeld werden der Mannschaft angerechnet).

Kapitel 7: Spielregeln

1. Ein Spiel hat 6 Kehren und soll in der Richtzeit von 30 Minuten gespielt werden.
2. Eine Kehre ist beendet, wenn alle Versuche beider Mannschaften in einer Spielrichtung durchgeführt wurden und das Ergebnis von beiden Spielführern festgestellt ist.
3. Ein Versuch muss von der Abspielstelle ausgeführt werden. Dabei ist mindestens ein Fuß auf der dafür vorgesehenen Standvorrichtung oder Markierung zu platzieren. Der Stiel muss spätestens nach dem ersten Ausfallschritt die Hand (die Hände) verlassen haben. Ein Vorlaufen mit dem Stock in der Hand oder ein Verschieben des Stockes ist ausgeschlossen und führt zu einem ungültigen Versuch.
4. Trainingsversuche während des laufenden Spieles sind verboten.

7.1. REIHENFOLGE DER VERSUCHE

1. Ein Spieler von der lt. Spielplan (Wertungsmeldeblatt links Stehende) bestimmten Mannschaft macht den ersten Versuch. Verbleibt der Stock des Anspielenden im Zielfeld, spielt die gegnerische Mannschaft nach. Hat der Stock des Anspielenden das Zielfeld nicht erreicht oder wieder verlassen, spielen so viele Spieler seiner Mannschaft nach, bis ein Stock eines Spielers seiner Mannschaft im Zielfeld verbleibt. In Folge muss die andere Mannschaft nachspielen, bis die Bestlage eines ihrer Stöcke zur Daube erreicht ist. Bei gleicher Entfernung gegnerischer Stöcke zur Daube ergibt sich keine Bestlage, daher auch keine Stockpunkte.
2. Jene Mannschaft, die nach dem Spielplan die erste Kehre anzuspielen hat, spielt in der Folge auch die dritte und fünfte Kehre an. Die zweite in diesem Spiel beteiligte Mannschaft spielt demnach die zweite, vierte und sechste Kehre an. Das Wertungsblatt muss von beiden Mannschaftsführern gegengezeichnet werden. Spätere Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
3. Ein unberechtigtes Anspiel ist ungültig und darf nicht wiederholt werden. Hat die gegnerische Mannschaft nachgespielt, sind alle Versuche gültig und das Spiel wird fortgesetzt.

7.2. VORZEITIG BEENDETE KEHRE

1. Wird eine Kehre vorzeitig im beiderseitigen Einverständnis (verbale oder non- verbale Bestätigung) der Spielführer/Betreuer durch Lageveränderung der Daube oder Stöcke vorzeitig beendet, so gilt das bei der Beendigung festgestellte Ergebnis.
2. Bei vorzeitiger Beendigung der Kehre oder Lageveränderung der Stöcke oder der Daube durch Offizielle wird die zum Zeitpunkt der Beendigung bestandene Situation wiederhergestellt und die Kehre zu Ende gespielt. Kann diese nicht wiederhergestellt werden, so ist die Kehre zu wiederholen.

7.3. LAGEVERÄNDERUNG DER DAUBE

1. Die Daube wird vor Beginn einer Kehre auf das Mittelkreuz des Zielfeldes gelegt.
2. Wird die Daube durch eine nach den Regeln gültige Einwirkung in ihrer Lage innerhalb des Zielfeldes verändert, so verbleibt sie in dieser neuen Lage, die auch für die Wertung maßgebend ist.
3. Hat die Daube nach einem gültigen Versuch jedoch vorübergehend das Zielfeld verlassen und dieses wieder erreicht, so verbleibt die Daube ebenfalls in ihrer ruhenden Endlage.
4. Hat die Daube das Zielfeld verlassen und verbleibt außerhalb, so ist sie auf das Mittelkreuz zu legen. Befindet sich auf dem Mittelkreuz ein Stock, so wird dieser so weit nach der Seite geschoben, die er mehr überschneidet, bis die Daube auf das Mittelkreuz gelegt werden kann. Weitere das Verschieben behindernde Stöcke werden ebenfalls nach derselben Richtung weggeschoben. Steht ein Stock zentrisch auf dem Mittelkreuz, so wird er in Richtung vordere Begrenzungslinie geschoben, bis die Daube auf das Mittelkreuz gelegt werden kann. Befindet sie sich auf einem oder mehreren gültigen Stöcken, so bleibt sie in ihrer Lage. Steht die Daube im Zielfeld auf ihrer Schmalseite, so ist sie auf die bahngerechte Seite umzukippen.
5. Dabei behindernde Stöcke werden entsprechend zur Seite geschoben bis die Daube umgekippt werden kann. Durch das **Umkippen** der Daube auf die bahngerechte Seite, darf kein Stock ungültig werden.
6. Die Reihenfolge der Stöcke im Abstand zur Daube wird immer erst nach dem Umkippen festgestellt. Wird die Daube durch äußere Einflüsse in ihrer Lage verändert, so wird sie auf den innegehabten Platz zurückgelegt.
7. Wird die Daube durch äußere Einflüsse in ihrem Lauf gestört, so ist der Versuch zu wiederholen.
Liegt die Daube auf der nicht bahngerechten Seite, so wird sie auf die richtige Seite umgedreht.
8. Wird die auf den Begrenzungslinien liegende Daube durch eine gültige Einwirkung getroffen, so gilt die dadurch eingetretene Lageveränderung.
9. Wird nach begonnener Kehre festgestellt, dass die Daube nicht genau auf dem Mittelkreuz liegt, ohne von einem gespielten Stock berührt worden zu sein, so ist sie richtig zu legen. Sobald der erste Versuch der nachspielenden Mannschaft ausgeführt wurde, verbleibt sie in ihrer Lage.

7.4. LAGEVERÄNDERUNG VON STÖCKEN

1. Verändert ein Spieler einen im Zielfeld stehenden bzw. sich bewegenden Stock oder die auf der bahngerechte Seite liegende bzw. sich im Lauf befindende Daube so gilt;

Die Mannschaft, die die Störung bzw. die Veränderung verursacht, räumt ihre Stöcke aus dem Zielfeld.

2. Die gegnerische Mannschaft spielt die Kehre allein zu Ende. Wurde ein gegnerischer Stock aufgehalten darf der Versuch zudem wiederholt werden. Werden beim Messen ein Stock oder die Daube durch einen Spielführer in ihrer Stellung oder Lage verändert, so werden die vorher als zählend festgestellten Stöcke gewertet. Der Spielführer, der die Veränderung verursacht hat, verliert jeden weiteren Messvergleich. Der Stock oder die Daube werden in ihre ursprüngliche Situation gebracht.
3. Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seiner Stellung zur Daube verändert, so wird er auf seinen innegehabten Platz zurückgestellt.
4. Wird ein Stock durch äußere Einflüsse in seinem Lauf gestört, so ist der Versuch zu wiederholen.
Bei eindeutig das Ziel verfehlendem Versuch muss dieser nicht wiederholt werden.
5. Das Hochheben eines Stockes, ist als Verlassen des Zielfeldes zu werten. Alle zu wiederholenden Versuche müssen mit dem vorher benutzten Stock (gleicher Stockkörper, gleiche Laufsohle, gleicher Stiel) durchgeführt werden.
6. Wird ein ruhender Stock der sich bereits im Zielfeld befindet beschädigt (z. B. Stiel bricht ab), so ist für die Wertung die Lage des Stockkörpers maßgebend. Er muss durch einen den Vorschriften entsprechenden Stock ersetzt werden.

7.5. GÜLTIGE VERSUCHE

- Ein Versuch, bei dem der Stock mit dem Stiel die Hand des Spielers verlassen hat (Abstellen des Stockes gilt nicht als Versuch).
- Ein Versuch muss das Abspielfeld verlassen.
- Ein außer der Reihe gemachter Versuch.
- Ein Versuch, bei dem der Stock das Zielfeld erreicht, nicht erreicht, wieder verlässt oder daran vorbeiläuft.

7.6. UNGÜLTIGE VERSUCHE

- Ein nicht von der festgelegten Abspielstelle ausgeführter Versuche.
- Ein unberechtigtes Anspiel. Hat jedoch die gegnerische Mannschaft nachgespielt, sind alle Versuche gültig und das Spiel wird fortgesetzt.
- Ein ausgeführter Versuch in das Zielfeld, ohne dass sich die Daube in diesem befindet.
- Ein Versuch mit einem zweimal in einer Kehre verwendeten Sportgeräteteil.
- Ein Versuch mit lockeren Stockteilen
- Ein Stock, der nicht in der Gesamtheit - Laufsohle, Stockkörper und Stiel das Spielfeld erreicht

- Ein Versuch mit verwechseltem Stock der gegnerischen Mannschaft
Der Stock wird dem Gegner wieder zur Verfügung gestellt. Ein Versuch mit dem eigenen Stock ist nicht mehr möglich.
- Ein Versuch mit einem nicht erlaubten Sportgeräteteil
- Ein Versuch mit einem regelwidrigen oder regelwidrig manipulierten Sportgerät

Ungültige Versuche dürfen nicht wiederholt werden.

7.7.GÜLTIGE STÖCKE SIND

- Ein Stock, der sich im Zielfeld befindet oder die Begrenzungslinien desselben berührt. Bei einem auf der Lauffläche stehenden Stock ist die Projektion des Stahlringes auf das Zielfeld übertragen für die Gültigkeit maßgebend.
- Ein liegender (umgefallener) Stock, der mit einem Teil das Zielfeld berührt, wird so aufgestellt, dass die kürzeste Entfernung zur Daube gewahrt bleibt.
- Übereinander stehende Stöcke, die sich im Zielfeld befinden.
- Für die Gültigkeit eines Stockes ist seine ruhende Endlage nach gültigem Versuch maßgebend und wird erst nach dem erforderlichen Aufstellen festgestellt. Nur anwendbar wenn kein Nachbarspielfeld oder Hindernis berührt wurde.
- Ein Stock, der auf der Daube oder auf anderen Stöcken aufliegt, ist so zu stellen, dass er mit der ganzen Laufsohle auf der Spielfläche steht. Dabei ist der Abstand zur Daube und zu den eventuellen anderen Stöcken im Verhältnis wieder herzustellen.

Kapitel 8: Verhalten der Teilnehmer

1. Das Motto von „Special Olympics“ ist:

„Lasst mich gewinnen! Aber wenn ich nicht gewinnen kann, dann lasst es mich mutig versuchen.“

2. Während einer Kehre darf sich am Zielfeld nur ein Spieler je Mannschaft als Spielführer aufhalten. Dieser muss seinen Versuch bereits ausgeführt haben. Im Duo Spiel muss noch kein Versuch ausgeführt sein.
3. Der Spielführer darf einmal pro Spiel zu seinen Mannschaftskollegen zu Beratungszwecken über das Zielfeld hinaus zurückgehen.
4. Bei der Ausführung des Versuches darf sich niemand im oder vor dem Zielfeld aufhalten.
5. Der UNIFIED Regelspieler darf nur Platten gemäß Punkt 3.2 verwenden. Bei nicht einhalten dieser Regel wird die Mannschaft vom Wettbewerb ausgeschlossen.

6. Stöcke, die sich nicht im Zielfeld befinden, sind so weit von den Begrenzungslinien abzurücken, dass sie den weiteren Spielablauf nicht behindern.
7. Die Spieler und ihre Sportgeräte müssen sich hinter dem Abspielfeld auf derjenigen Seite der Bahn aufhalten, die der Bahn des vorangegangenen Spieles näher liegt. Bei Platzmangel hinter dem Abspielfeld dürfen sich die Spieler zwischen den Abspielfeldern, weitestens bis zur vorderen Begrenzungslinie des Abspielfeldes aufhalten und erst nach Beendigung der Kehre zum Zielfeld gehen.

Kapitel 9: Stockwertung

9.1. STOCKWERTUNG

1. Alle Stöcke einer Mannschaft, die nach der Beendigung der Kehre, der Daube näher stehen als der nächststehende Stock des Gegners, werden mit Pluspunkten bewertet.
2. Jeder Stock zählt einen Punkt. Höchste Pluspunktzahl in einer Kehre: $1 + 1 + 1 + 1 = 4$ Pluspunkte.
3. Bei gleichem Abstand von Stöcken beider Mannschaften zur Daube werden für diese Stöcke keine Punkte vergeben.

9.2. SPIELWERTUNG

1. Gewinnpunkte erhält die Mannschaft, die auf Grund der höheren Stockpunktzahl das Spiel für sich entschieden hat. Stockpunkte sind Pluspunkte.
2. Sieger im Mannschaftsspiel ist die Mannschaft mit den meisten Gewinnpunkten.
3. Gewertet werden:

| | |
|-----------------------|---------------|
| Gewonnenes Spiel | 2 : 0 Punkte, |
| unentschiedenes Spiel | 1 : 1 Punkte, |
| verlorenes Spiel | 0 : 2 Punkte |
4. Erreichen mehrere Mannschaften die gleiche Anzahl von Gewinnpunkten, so wird für die Rangfestsetzung.
 1. die Differenz (= eigene Stockpunkte – gegnerische Stockpunkte)
 2. die höhere Anzahl an eigenen Stockpunkten
 3. der direkte Vergleich
 4. Werden beide Mannschaften auf den gleichen Platz gestellt.

Kapitel 10: OFFIZIELLE bei den Special Olympics (SO) Stockwettbewerben

1. Bei allen Wettbewerben hat der Veranstalter die erforderlichen Offiziellen bereitzustellen. Es muss auch ein technischer Delegierter von SO dabei sein. Diese bilden gemeinsam die Wettbewerbsleitung.
2. Der Schiedsrichter kann auch der Wettbewerbsleiter sein. Er leitet und überwacht gemeinsam mit dem technischen Delegierten von SO die gesamte Abwicklung des Wettbewerbs und ist für die technische Organisation desselben verantwortlich. Ihnen obliegt die Vornahme von organisatorischen Änderungen im Interesse der sportlichen Durchführung, die Kontrolle des Spielfeldes auf seine Ordnungsmäßigkeit, die Einteilung der Mannschaften und der Einzelspieler sowie der Sportgeräte, sofern diese zur Verfügung gestellt werden. Die vorzeitige Beendigung des Wettbewerbs bei ungünstiger Witterung oder sonst zwingenden Gründen sowie die Überprüfung der Ergebnislisten gehört ebenfalls zu ihrem Aufgabenbereich.
3. Der Schiedsrichter hat die allgemeine Aufsicht über die Spiele und deren Unterbrechungen. Er hat die Kontrolle über die Spieler und das Sportgerät. Es ist seine Pflicht, den Wettbewerb nach den internationalen Eisstockregeln von SO zu sichern, Entscheidungen zu treffen und die vorgegebenen Strafen nach den Regeln zu verhängen. Gegen Tatsachenentscheidungen ist kein Einspruch möglich. Nach der Beendigung des Wettbewerbes muss der Schiedsrichter einen Spielbericht fertigen.
4. Der Bahnrichter (auch Betreuer oder Mannschaftsführer) muss mit den Special Olympics Stocksportregeln vertraut sein. Vor Beginn einer jeden Kehre überzeugt er sich vom Zustand der Bahn und legt die Daube auf ihren Platz. Er sorgt dafür, dass die auf seiner Bahn durchzuführenden Spiele nach den geltenden Regeln ablaufen. Nach jeder Kehre hat er die Anzahl der Stockpunkte in das Wertungsmeldeblatt einzutragen und den Betreuern/Mannschaftsführern bekannt zu geben. Nach Beendigung des Spiels hat er und je ein Spieler/Betreuer der beiden Mannschaften das Ergebnis im Wertungsmeldeblatt durch Unterschrift zu bestätigen. Für die Wettbewerbsleitung gilt nur das Wertungsmeldeblatt des Bahnrichters.
5. Nachträgliche Beanstandungen bei Fehleintragungen werden nur dann berücksichtigt, wenn sie vom Schiedsrichter zweifelsfrei festgestellt werden.
6. Wird das Wertungsmeldeblatt von einer der beiden Mannschaften nicht unterschrieben, entscheidet der Schiedsrichter endgültig, fertigt das Wertungsmeldeblatt und teilt das Ergebnis mit. Sind keine Bahnrichter im Einsatz, so ist das Wertungsmeldeblatt von einem Spieler/Betreuer der anspielenden Mannschaft auszufüllen. Alle Eintragungen sind nach jeder Kehre vorzunehmen.
7. Die Mannschaftsführer und die Einzelspieler haben das Recht, den Schiedsrichter bezüglich der getroffenen Entscheidungen der Bahnrichter anzurufen. Betreuer sind für die Sicherheit ihrer Spieler verantwortlich.

8. Bei den Einzelwettbewerben achtet der Bahnrichter darauf, dass die Teilnehmer in der ausgelosten Reihenfolge zum Wettbewerb antreten. Er stellt das Ergebnis der einzelnen Versuche fest und teilt dies dem Spieler/Betreuer und Schriftführer mit.
9. Die Spieler/Betreuer/Mannschaftsführer haben den Anordnungen der Bahnrichter bzw. der Starter folge zu leisten. Verstöße werden dem Schiedsrichter gemeldet.
10. Der Starter/Betreuer/Mannschaftsführer achtet auf die Einhaltung der Start-Reihenfolge bei den Ziel- und Lattenwettbewerben.
11. Der Schriftführer erledigt alle schriftlichen Arbeiten für die Wertung. Er hat im Wertungsmeldeblatt das Ergebnis der einzelnen Kehren und das Endergebnis zu kontrollieren. Bei rechnerischen Differenzen hat der Schiedsrichter diese unverzüglich mit den beiden Betreuern/Mannschaftsführern zu klären und zu entscheiden.
12. Bei Einzelwettbewerben ist für jede Bahn ein Schriftführer zu bestellen. Er erhält von der Wettbewerbsleitung die ausgelosten Startkarten, in die er das Ergebnis eines jeden Versuches einträgt und die Gesamtpunktezahl ermittelt.
13. Gegen Fehleintragungen oder Rechenfehler des Schriftführers ist den Wettbewerbsteilnehmern/Betreuern/Mannschaftsführern eine Einspruchsmöglichkeit innerhalb von 30 Minuten nach Feststellung des Endergebnisses gegeben. Die Einsprüche erfolgen beim Wettbewerbsleiter, der für die Richtigstellung sorgt und diese bekannt gibt.

HINWEIS: Dies gilt nur bei Fehlern des Schriftführers.

10.1. SCHIEDSRICHTERBEKLEIDUNG

Schiedsrichterbekleidung gem. IER.